

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

Vol 1, no 2, 2019, hlm. 113 - 123

Tersedia Online di <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud>

ISSN 2622-9765 (online)

ISSN 2654-3818 (cetak)



PENERAPAN PERMAINAN *SIGHT WORD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK KELOMPOK A2 DI TK NEGERI PEMBINA 5 MALANG

Novi Suci Kumala Azmi, Tomas Iriyanto, Wuri Astuti

Pendidikan Anak Usia Dini Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang-Jalan Semarang 5 Malang
E-mail:novisucikumala11@gmail.com. 082141625246

Abstract: Research with the application of sight word games aims to improve speaking skills in children aged 4-5 years. The variables in this study are: sight word games and speaking ability. This type of research is classroom action research and uses the Kemmis & MC Taggart model. The Research step does: planning, action, observation, reflection and improvement of the plan. The scope of this research was the ability to speak with indicators that children are able to express opinions to others and children are able to express feelings with adjectives. The implementation of the first cycle of meetings 1 and 2 showed the results of 69% class achievement percentage and meeting 1 and 2 cycle II showed a percentage of 94%. These results indicate that there is an increase in children's speaking skills with the application of sight word game.

Keywords: Sight Word Game, Speaking Ability

Abstrak: Penelitian penerapan permainan *sight word* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah: permainan *sight word* dan kemampuan berbicara. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan menggunakan model Kemmis & MC. Taggart. Terdapat empat tahapan dalam penelitian ini yaitu perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan perbaikan rencana. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara dengan indikator anak mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain dan anak mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat. Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2 menunjukkan hasil persentase ketercapaian kelas 69% dan siklus II pertemuan 1 dan 2 menunjukkan hasil persentase 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbicara anak dengan penerapan permainan *sight word*.

Kata kunci: Permainan *Sight Word*, Kemampuan Berbicara

Masa usia dini merupakan masa yang tepat dalam memberikan stimulus pada anak, karena pada masa tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini

berada pada masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan (Mursid, 2015:5). Terdapat enam aspek pada anak usia dini, salah satunya yaitu perkembangan bahasa, perkembangan bahasa dapat memberikan pengalaman bagi anak ketika berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan bahasa dibagi menjadi dua jenis yaitu keterampilan berbahasa secara reseptif (menerima) dan keterampilan ekspresif. Mutiah (2010:165) menyatakan bahwa mendengarkan dan membaca termasuk pada keterampilan berbahasa secara reseptif (menerima), sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan ekspresif, dengan demikian berbicara masuk dalam kategori keterampilan ekspresif.

Hurlock (1978:176) mengungkapkan bahwa bahasa mencakup sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, maka dari itu bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi, melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan sesuatu yang ingin disampaikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan, isyarat, ataupun gerak yang disertai dengan menggunakan kata-kata, bunyi lambang, kalimat, serta gambar. Tarigan (2008:16) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, ide, gagasan dan perasaan. Berbicara adalah kegiatan mengekspresikan gagasan, perasaan, dan kehendak pembicara yang perlu diungkapkan kepada orang lain dalam bentuk ujaran, (Slamet 2007:12). Selanjutnya Suhartono (2005:22) mendefinisikan berbicara sebagai suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada disekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah suatu kesanggupan anak dalam mengucapkan bunyi, kata, yang menjadi sebuah kalimat dan digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berkaitan dengan hal tersebut hendaknya orangtua, pendidik, atau orang dewasa yang lainnya diharapkan dapat memberikan sebuah stimulus untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak. Adapun tujuan berbicara secara umum adalah memberitahukan sebuah informasi kepada penerima informasi dengan meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dari lawan bicaranya (Aprinawati, 2017:77).

Perkembangan bahasa pada anak akan berkembang sesuai dengan tahapan usia, anak sudah dapat diajak untuk berinteraksi dan diberikan sebuah stimulasi sejak di dalam kandungan, misalnya dengan dirangsang pendengarannya, hal tersebut dilakukan sebagai awal terbentuknya bahasa anak. Perkembangan bahasa anak ini akan terus berlanjut sampai anak berusia 4-5 tahun dan pada umumnya anak sudah cukup kompleks berbahasa pada usia 6 tahun. Berdasarkan pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, lingkup perkembangan mengungkapkan

bahasa pada anak usia 4-5 tahun diantaranya adalah: 1) mengulang kalimat sederhana, 2) bertanya dengan kalimat yang benar, 3) menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, 4) mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dan sebagainya), 5) menyebutkan kata-kata yang dikenal, 6) mengutarakan pendapat kepada orang lain, 7) menyatakan alasan terhadap sesuatu yang di inginkan atau ketidaksetujuan, 8) menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah di dengar, 9) memperkaya perbendaharaan kata, 10) berpartisipasi dalam percakapan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 30 Agustus 2018 sampai dengan 17 September 2018 dan pada tanggal 1-7 Februari 2019 di TK Negeri Pembina 5 Malang pada kelompok A2, ditemukan bahwa dalam aktivitas pembelajaran bahasa yaitu pada area bahasa kegiatan hanya berfokus pada lembar kerja seperti menebali huruf atau kata, sehingga membuat anak merasa bosan dengan kegiatan yang hampir sama disetiap harinya dan dengan kegiatan tersebut maka tidak ada kesempatan untuk anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Jumlah anak kelompok A2 yaitu 16 anak, sesuai hasil observasi pratindakan dari jumlah keseluruhan anak yaitu 16, terdapat 14 anak belum mampu untuk mengutarakan pendapat kepada orang lain dan 14 anak masih kesulitan mengungkapkan perasaan yang dirasakan anak saat kegiatan bercerita di depan kelas, maka dari itu perlu adanya strategi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Terdapat berbagai cara untuk menstimulasi kemampuan berbicara salah satunya yaitu melalui bermain, karena pada dasarnya dunia anak merupakan dunia bermain sehingga aktivitas anak tidak lepas dari kegiatan bermain.

Pramono (2015:2) menyatakan bahwa melalui bermain anak memperoleh kesempatan yang dapat memperjelas hal-hal yang dipelajari oleh anak, dengan demikian melalui bermain anak mendapatkan pengalaman langsung dalam mempelajari sesuatu hal sehingga pembelajaran yang didapat akan lebih bermakna. Menurut Wiyani (2016:150) bermain adalah suatu aktivitas fisik maupun imajinasi yang dilakukan oleh seseorang, atau kelompok tanpa adanya unsur paksaan untuk mendapatkan suatu kesenangan dalam menggunakan objek yang konkret di lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak di orientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif (Smith dan Pellegrini, 2008), maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ataupun sekelompok orang untuk memperoleh kesenangan bagi yang melakukannya tanpa memikirkan hasil akhir.

Kegiatan bermain juga tidak lepas dari aktivitas permainan. Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan sarana untuk anak dalam mengeskpresikan apa yang dirasakan oleh anak serta dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Santrock (2002:272) menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan dilaksanakan untuk kegiatan

itu sendiri, dan melalui permainan maka anak akan melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Permainan *sight word* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran bahasa anak kelompok A (4-5) tahun. Adapun cara memainkan permainan ini adalah dengan cara melihat kata atau huruf pada kartu gambar yang terdapat di dalam papan, dan papan permainan *sight word* berbentuk macam-macam kepala binatang dan dengan warna-warna yang beragam sehingga dapat menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada pelaksanaan permainan *sight word* anak akan terlibat langsung dalam permainan, sehingga dapat memberi pengalaman pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna untuk anak. Melalui permainan *sight word* anak dapat menambah kosa kata baru, anak juga dapat mengungkapkan sebuah pendapat, ide, perasaan yang anak rasakan terhadap orang lain.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Akbar (2010:26) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses permasalahan tersebut dilakukan secara bersiklus dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif partisipatoris, artinya peneliti melakukan kerja sama dengan guru kelas pada saat melakukan penelitian. Guru berperan sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran yang telah di rancang, sedangkan peneliti berperan sebagai perancang kegiatan pembelajaran, pengamat dengan menggunakan pedoman instrumen yang telah dibuat, pengumpul data dan menganalisis data.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan secara bersiklus, setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Apabila hasil dari pelaksanaan siklus tersebut sudah menunjukkan hasil ketercapaian kelas dengan kriteria yang sudah ditetapkan, maka penelitian dapat dihentikan, akan tetapi jika hasil tersebut belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan maka peneliti akan melakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah kelompok anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 5 Malang tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah 16 anak, 5 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil data kualitatif tersebut diantaranya adalah data hasil pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan permainan *sight word*, data hasil wawancara, data dokumentasi foto dari pelaksanaan pembelajaran dan data catatan lapangan, sedangkan data kuantitatif adalah data tentang peningkatan kemampuan berbicara anak dengan penerapan permainan *sight word* yang disajikan

dalam bentuk tabel. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 TK Negeri Pembina 5 Malang dan guru kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu lembar capaian kemampuan berbicara anak melalui penerapan permainan *sight word* dengan indikator: 1) mengutarakan pendapat kepada orang lain, 2) mengutarakan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb), lembar wawancara, dokumen berupa foto kegiatan selama proses kegiatan pembelajaran, lembar aktivitas tindak pembelajaran guru dan catatan lapangan.

Analisis data dilakukan setelah pelaksanaan pada setiap siklus. Miles dan Huberman (dalam Ulfatin, 2013:216) menyatakan bahwa dalam menganalisis data kualitatif yaitu dilakukan proses bersiklus secara interaktif. Proses siklus tersebut melalui empat tahapan diantaranya adalah tahap pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Adapun data kuantitatif yaitu untuk mengetahui persentase ketercapaian kelas dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: Sudijono (2014:43)

Keterangan:

P = Persentase

F = Banyaknya anak yang berhasil

N = Jumlah seluruh anak

Berdasarkan perhitungan dengan rumus di atas, maka dapat ditentukan tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran, dengan kriteria keberhasilan kelas adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Kelas dalam Kegiatan Pembelajaran

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori	Tingkat Keberhasilan
85%-100%	BSB	Sangat Baik
75%-84%	BSH	Baik
55%-74%	MB	Cukup
0%-54%	BB	Kurang

Sumber: modifikasi dari Arikunto (2007:44)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria keberhasilan pembelajaran penerapan permainan *sight word* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dapat dikatakan berhasil apabila jumlah anak yang mencapai ketercapaian belajar sebesar $\geq 70\%$, dan sebaliknya jika jumlah anak yang mencapai ketercapaian belajar $\leq 70\%$, maka akan dilakukan penelitian pada siklus selanjutnya, hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru ataupun peneliti dalam mencapai keberhasilan yang sudah ditetapkan.

HASIL PENELITIAN

Pratindakan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Agustus 2018 sampai dengan 17 September 2018 dan pada tanggal 1-7 Februari 2019 di TK Negeri Pembina 5 Malang pada kelompok A2. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran. Guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya. Penataan kelas menggunakan model area, setiap harinya guru membuka empat area. Area tersebut adalah area seni, area berhitung, area bahasa dan area balok. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran tersebut peneliti menemukan hasil bahwa dari jumlah anak kelompok A2 yaitu 16 anak pada saat kegiatan refleksi guru meminta anak maju di depan kelas untuk bercerita mengenai tema yang sedang dibahas pada hari tersebut, terdapat 14 anak belum mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain dan 14 anak belum mampu mengungkapkan perasaan yang dirasakannya. Berdasarkan hasil data tersebut maka perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar kemampuan berbicara anak dapat berjalan secara optimal, sehingga peneliti memberikan sebuah alternatif yaitu dengan melalui penerapan permainan *sight word* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok A2, dan kegiatan permainan *sight word* dilaksanakan pada area bahasa. Siklus I dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan, setiap 1 pertemuan terdapat dua kali tatap muka dan pada pertemuan ke 2 juga terdapat dua kali tatap muka.

Siklus I

Langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I yaitu berjalan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti bertindak sebagai observer sehingga peneliti menyiapkan beberapa keperluan yang dibutuhkan pada saat menjadi observer diantaranya yaitu: 1) membantu menyiapkan media yang diperlukan pada setiap area, 2) menyiapkan lembar instrumen capaian perkembangan kemampuan berbicara anak melalui penerapan *sight word*, 3) menyiapkan lembar observasi tindak pembelajaran guru, 4) menyiapkan lembar catatan lapangan, 5) menyiapkan lembar wawancara, 6) mempersiapkan *handphone* untuk digunakan dalam mendokumentasikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 hari pertama dan kedua berjalan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya, akan tetapi pada pelaksanaannya keseluruhan anak yang bermain yaitu 8 anak masih terlihat malu-malu dan diam pada saat bercerita, sehingga guru membantu dengan memberikan pertanyaan kepada anak saat bercerita. Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 hari kedua dan ketiga pada saat kegiatan bercerita anak sudah menunjukkan indikator yang telah ditetapkan sebagai acuan instrumen penilaian yaitu mengutarakan pendapat kepada orang lain dan

mengutarakan perasaan dengan kata sifat terkait dengan kartu gambar yang diperoleh anak, akan tetapi anak-anak terlihat tidak mau mengikuti aturan pada saat bermain *sight word*.

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2 memperoleh hasil data ketercapaian kelas dengan persentase 69%, dengan keterangan 3 anak termasuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), 8 anak termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 4 anak termasuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang), dan 1 anak termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang). Ketercapaian belajar anak dapat dikatakan berhasil apabila mencapai $\geq 70\%$, akan tetapi hasil menunjukkan bahwa persentase ketercapaian kelas yaitu 69%, dan hasil menunjukkan $\leq 70\%$, maka dapat disimpulkan bahwa ketercapaian belajar anak belum mencapai persentase yang sudah ditetapkan, sehingga peneliti akan melakukan tindakan kembali dan melakukan perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus II.

Siklus II

Langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II yaitu berjalan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti bertindak sebagai observer sehingga peneliti menyiapkan beberapa keperluan yang dibutuhkan pada saat menjadi observer diantaranya yaitu: 1) membantu mempersiapkan media dalam kegiatan di setiap area, 2) menyiapkan lembar instrumen capaian perkembangan kemampuan berbicara anak melalui penerapan *sight word*, 3) menyiapkan lembar observasi tindak pembelajaran guru, 4) menyiapkan lembar catatan lapangan, 5) menyiapkan lembar wawancara, 6) mempersiapkan *handphone* untuk digunakan dalam mendokumentasikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan siklus II pertemuan 1 hari pertama dan kedua, dan pertemuan 2 hari ketiga dan keempat berjalan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya, dari keseluruhan 8 anak yang bermain, diketahui bahwa keseluruhan anak sudah menunjukkan indikator yang telah ditetapkan sebagai acuan instrumen penilaian yaitu mengutarakan pendapat kepada orang lain dan mengutarakan perasaan dengan kata sifat terkait kartu gambar yang diperoleh anak, akan tetapi pada pertemuan ke 2 hari ketiga dan keempat ketika guru memanggil nama anak yang bermain di area bahasa, anak tidak mau sehingga guru memberikan alternatif yaitu setelah anak bermain di kegiatan area seni, berhitung, dan balok maka terakhir anak menuju di area bahasa. Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2 memperoleh hasil dengan persentase 94%, dengan keterangan 15 anak termasuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), dan 1 anak termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Hasil ketercapaian belajar anak sudah mencapai persentase yang ditetapkan, karena sudah menunjukkan hasil $\geq 70\%$, dan persentase ketercapaian kelas yaitu mencapai 94%, akan tetapi terdapat satu anak yang masih dalam kategori MB (Mulai Bisa) dengan skor rata-rata 50. Hasil persentase ketercapaian kelas dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu pada siklus I

pertemuan 1 dan 2 memperoleh hasil ketercapaian kelas 69%, dan pada siklus II pertemuan 1 dan 2 memperoleh hasil 94%, sesuai hasil tersebut maka dapat dilihat terdapat peningkatan 25%, oleh karena itu penelitian ini sudah dikatakan berhasil sehingga peneliti tidak melanjutkan penelitian pada siklus selanjutnya.

PEMBAHASAN

Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek dalam perkembangan anak usia dini. Hurlock (1978:176) mengungkapkan bahwa bahasa mencakup sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, maka dari itu bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi, melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan sesuatu yang ingin disampaikan kepada orang lain dalam bentuk tulisan, isyarat, ataupun gerak yang disertai dengan menggunakan kata-kata, bunyi lambang, kalimat, serta gambar. Mendengarkan dan membaca termasuk pada keterampilan berbahasa secara reseptif (menerima), sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan ekspresif (Mutiah, 2010:165), maka dari itu kemampuan berbicara masuk pada kategori keterampilan ekspresif. Kemampuan berbicara adalah suatu kesanggupan anak dalam mengucapkan bunyi, kata yang membentuk sebuah kalimat dan digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Tarigan (2008:16) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Selanjutnya Suhartono (2005:22) mendefinisikan bicara sebagai suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada disekitarnya. Adapun tujuan berbicara secara umum adalah memberitahukan sebuah informasi kepada penerima untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dari lawan bicaranya (Aprinawati, 2017:77).

Terdapat beberapa cara untuk menstimulasi perkembangan berbicara anak salah satunya yaitu dengan aktivitas bermain. Pramono (2015:2) menyatakan bahwa melalui bermain anak memperoleh kesempatan yang dapat memperjelas hal-hal yang dipelajari oleh anak, dengan demikian melalui bermain anak mendapatkan pengalaman langsung dalam mempelajari sesuatu hal sehingga pembelajaran yang didapat akan lebih bermakna. Wiyani (2016:150) menyatakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas fisik maupun imajinasi yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok tanpa adanya unsur paksaan untuk mendapatkan suatu kesenangan dalam menggunakan objek konkret di lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak di orientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif (Smith dan Pellegrini, 2008). Dapat disimpulkan bahwa

bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ataupun sekelompok orang untuk memperoleh kesenangan bagi yang melakukannya tanpa memikirkan hasil akhir.

Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan bicara anak yaitu dengan bermain, aktivitas bermain tidak lepas dari sebuah permainan. Santrock (2002:72) menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, dan melalui permainan maka anak akan melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Penerapan permainan *sight word* adalah salah satu permainan untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak kelompok A (4-5) Tahun. Aspek yang dinilai dalam permainan ini disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini lingkup perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun, indikator tersebut yaitu: 1) mengungkapkan pendapat kepada orang lain, 2) mengutarakan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dan sebagainya).

Pelaksanaan permainan *sight word* dilakukan di area bahasa, dengan langkah-langkah yang pertama yaitu: 1) guru mengajak anak untuk berdiri di depan papan yang sudah disediakan, 2) guru mengajak anak untuk berdiri melingkar sambil bernyanyi dan melompat, meloncat atau berlari-lari kecil dari satu papan ke papan yang lainnya, 3) guru mengucapkan kata “berhenti” pada saat bermain, setelah itu guru meminta satu persatu anak untuk membalik papan yang terdapat di depan anak, 4) guru meminta anak untuk menyebutkan huruf apa saja yang terdapat di kartu gambar dan guru meminta anak untuk bercerita terkait dengan gambar yang didapatkan anak, sebelum anak-anak menuju pada area bahasa maka guru akan memberikan penjelasan kepada anak tentang cara dan aturan yang harus di ikuti anak pada saat bermain *sight word* dan memberikan motivasi untuk anak agar memiliki semangat lebih pada saat bermain.

Berdasarkan hasil data skor kegiatan belajar dengan penerapan permainan *sight word* untuk meningkatkan kemampuan berbicara menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan dari hasil pratindakan, kemudian pelaksanaan siklus I dan pelaksanaan siklus II. Hasil data pratindakan yaitu 12%, hasil data dari pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dan 2 yaitu mencapai persentase 69%, dan hasil data dari pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dan 2 mencapai persentase sebesar 94%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bawa terdapat peningkatan 25% dari pelaksanaan siklus I ke siklus II, dengan demikian pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan permainan *sight word* dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok A2 di TK Negeri Pembina 5 Malang. Sesuai dengan hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Jayanti (2017) pengembangan permainan *sight word* terhadap kemampuan berbicara anak kelompok A menunjukkan bahwa permainan ini mudah untuk dilakukan anak usia 4-5 tahun, anak-anak tertarik dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran dan permainan ini sesuai dengan karakteristik anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan permainan *sight word* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok A2 di TK Negeri Pembina 5 Malang dapat dikatakan berhasil karena menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan sesuai dengan hasil data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan II. Data hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan persentase sebesar 69% dan data hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan persentase sebesar 94%, dengan hasil tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 25% dari pelaksanaan siklus I ke pelaksanaan siklus II.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan di atas, terdapat beberapa saran yang diberikan diantaranya adalah: 1) bagi guru, disarankan untuk menerapkan kegiatan dengan penerapan permainan *sight word* di area bahasa, guru juga dapat mengembangkan permainan tersebut seperti membuat media papan permainan lebih menarik lagi misalkan menambah hiasan atau membentuk papan tidak hanya macam-macam bentuk kepala binatang, dan guru juga dapat mengembangkan cara bermain pada permainan *sight word*, 2) bagi lembaga, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung perkembangan berbicara anak, 3) peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan permainan *sight word* ini, seperti mengembangkan dari media papan ataupun cara-cara langkah permainan agar lebih variatif dan efektif agar dapat mengembangkan dalam aspek yang lain tidak hanya pada aspek kemampuan berbicara.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Cipta Media Aksara.
- Arikunto, S. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aprinawati, I. 2017. *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi, 1(1), 72-80. Dari <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/33>.
- Hurlock, E. 1978. *Pendidikan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Jayanti, T.Y. 2017. *Pengembangan Permainan Sight Word Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Permendikbud 137 th 2014 dan Lampiran.pdf.zip (online), (www.paud.id/2015/03/download-permendikbud-137-tahun-2014-standar-paud.html).
- Santrock, J.W. 2002. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Ditjen Dikti.
- Slamet, St.T. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Smith, P.K. & Pellegrini, A. *Learning Through Play*. Minesota: Goldsmiths, University Of London, United Kingdom University Of Minnesota, USA.

- Tarigan, H.G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfatin, N. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Wiyani, A.N. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.